

Loading

Cassette Press CTRL and small ENTER keys and press PLAY on the cassette recorder

Disc Type RUN "A and press RETURN

When the program has loaded, you are prompted for a softlock security code. The code is found by looking up the number on the screen in the left hand column of the table and entering the number in the right hand column using keys 0-9 and ENTER. The game is now ready for playing.

AMSTRAD KEYS

←	BANK LEFT	(JOYSTICK LEFT)
↓	CLIMB	(JOYSTICK BACK)
↑	DIVE	(JOYSTICK FORWARD)
→	BANK RIGHT	(JOYSTICK RIGHT)
SPACE	FIRE	(JOYSTICK FIRE BUTTON)
Q	INCREASE THRUST	
A	DECREASE THRUST	
U	UNDERCARRIAGE	
L	AUTOMATIC LANDING	
T	TERRAIN FOLLOWING	
SHIFT	TERRAIN LINES ON/OFF	
J	JAMMER	
C	SELECT COMPUTER SCREEN	
D	SELECT ALLIED OR ENEMY DATABASE	
E	SELECT DATABASE CATEGORY	
F	FORWARD STEP	
R	REVERSE STEP	
G	NEAREST TARGET IN CATEGORY	
RETURN	DATABASE LOCK-ON	
M	MISSILE LAUNCH	
N	SELECT MISSILE TYPE	

Ladung:

Kassette Gleichzeitig CTRL und kleine ENTER drücken. PLAY am kassettenspieler drücken.

Diskette RUN "A und RETURN drücken.

Wenn das Programm zum ersten Mal eingegeben wird, muß der Benutzer einen weich verschlüsselten Sicherheitskode eingeben. Sie finden den Kode in der umseitigen Tabelle, indem Sie die Nummer in der linken Spalte des Bildschirms aufsuchen und in die rechte Spalte eingeben. Anschließend ist das Programm spielbereit.

AMSTRAD-TASTEN

←	LINKE KURVE	(STEUERKNÜPPEL NACH LINKS)
↓	STEIGEN	(STEUERKNÜPPEL NACH HINTEN)
↑	STURZFLUG	(STEUERKNÜPPEL NACH VORN)
→	RECHTE KURVE	(STEUERKNÜPPEL NACH RECHTS)
LEERTASTE	FEUER	(STEUERKNÜPPEL-FEUERTASTE)

Q	SCHUB ERHOHEN
A	SCHUB VERRINGERN
U	FAHRGESTELL
L	AUTOMATISCHE LANDUNG
T	GELÄNDEVERFOLGUNG
SHIFT	GELÄNDELINIEN EIN/AUS
J	STORSENDER
C	COMPUTERBILD AUSWÄHLEN
D	ALLIIERTE ODER FEINDLICHE DATENBANK AUSWÄHLEN
E	DATENBANKKATEGORIE AUSWÄHLEN
F	SCHRITT NACH VORN
R	SCHRITT ZURÜCK
G	NÄCHSTES ZIEL IN DER KATEGORIE
ENTER	DATENBANK-AUFSCHALTUNG
M	RAKETENSTART
N	RAKETENTYP AUSWÄHLEN

Pour charger le jeu:

Cassette Appuyez sur CTRL et sur petite touche ENTER.

Appuyez sur PLAY du lecteur.

Disque Appuyez sur RUN "A et appuyez sur RETURN

Lorsque le programme est chargé, un message apparaît pour prier l'utilisateur d'établir un code de sécurité softlock. On trouvera ce code dans le tableau au verso en relevant le numéro dans la colonne de gauche sur l'écran et en introduisant le numéro dans la colonne de droite au moyen des touches 0-9 et ENTER. Le jeu est alors prêt.

TOUCHES DE L'AMSTRAD

←	VIRER SUR L'AILE GAUCHE (MANCHE A GAUCHE)
↓	MONTEE (MANCHE VERS SOI)
↑	PLONGEE (MANCHE VERS L'AVANT)
→	VIRER SUR L'AILE DROITE (MANCHE A DROITE)
ESPACEMENT	TIR (BOUTON DE TIR SUR MANCHE)
Q	AUGMENTE LA POUSSEE
A	REDUIT LA POUSSEE
U	TRAIN D'ATERRISSAGE
L	ATERRISSAGE AUTOMATIQUE
T	TOPOGRAPHIE SUIVANTE
MAJUSCULES	LIGNES DE TOPOGRAPHIE MARCHE/ARRET
J	SYSTEME DE BROUILLAGE
C	SELECTION DE L'ECRAN D'ORDINATEUR
D	SELECTION DE LA BASE DE DONNEES DES ALLIES OU DE L'ENNEMI
E	SELECTION DE LA CATEGORIE DE BASE DE DONNEES
F	PAS EN AVANT
R	PAS EN ARRIERE
G	CIBLE LA PLUS PROCHE DANS LA CATEGORIE
RETOUR CHARIOT	BLOCAGE DE BASE DE DONNEES EN FONCTION
M	LANCEMENT DE MISSILE
N	SELECTION DE TYPE DE MISSILE